Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 281
28/7/2005

GAME • Encare mil perigos em Madagascar

RECREIO

ISSN 1517-7467 00281
9 771517 746002

Especial
ENVELOPE SURPRESA

www.RECREIONLINE.com.br

AVENTURA EM 3D

Saiba tudo sobre Sharkboy e Lavagirl, os super-heróis que acabam de aterrissar no cinema

TUBARÕES
- Conheça as espécies mais poderosas
- Faça o teste e descubra qual deles você seria

SAI DE BAIXO!
Fique de olho nas nuvens e confira os diferentes tipos de chuva que existem

GRÁTIS
Robits
2 envelopes para montar incríveis MEGAROBITS

A música já está rolando!

O especial Witch Music tem:

- Os bastidores de um concerto de rock!
- Um manual de dicas para você ir ao seu primeiro show!
- Rock, punk, reggae e rap: descubra a que tribo você pertence!
- Três conselhos para você se tornar uma fã profissional!
- A moda certa para dançar MPB, rock, pop-dance e hip hop!
- Aula de dança de hip hop com a Taranee!
- A dura rotina de uma popstar!
- Teste: você tem jeito para ser estrela?
- Storyboard para videoclipe: aprenda a fazer!

Grátis!

SUPER especial!
SUPER fashion!
Pulseira-relógio!

E mais: Participe da promoção Desenhe Seu Videoclipe!

Witch
Will Irma Taranee Cornélia Hay Lin

MTV MUSIC TELEVISION

Concorra a uma visita à MTV e à Redação Witch + 50 prêmios!

© Disney

EDITORA Abril O especial Witch Music não faz parte do pacote de assinatura. Ele pode ser adquirido nas melhores bancas.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 CINEMA — **Sharkboy e Lavagirl**
Tudo sobre o novo lançamento no cinema.

10 TESTE — **Que tubarão você seria?**
Responda às perguntas e descubra.

12 BICHOS — **Grande família**
Confira os tubarões mais curiosos.

15 ERA UMA VEZ — **Haicais dos animais**
Poemas divertidos de Lalau.

16 NATUREZA — **Tempo fechado**
Conheça os diferentes tipos de chuva.

18 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

20 FÉRIAS — **Urso viajante**
Mande seu urso passear.

21 GAMES — **Fuga animal**
Brinque com a turma de Madagascar.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 CIÊNCIA — **Para não esquecer**
Veja como a nossa memória funciona.

26 PARA BRINCAR — **Na cesta!**
Faça um minijogo de basquete.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre as figuras no muro.

39 PASSATEMPO — **Labirinto**
Ajude a Joaninha a namorar.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**
Mande seu recado.

42 TIRINHAS — **Para rir**

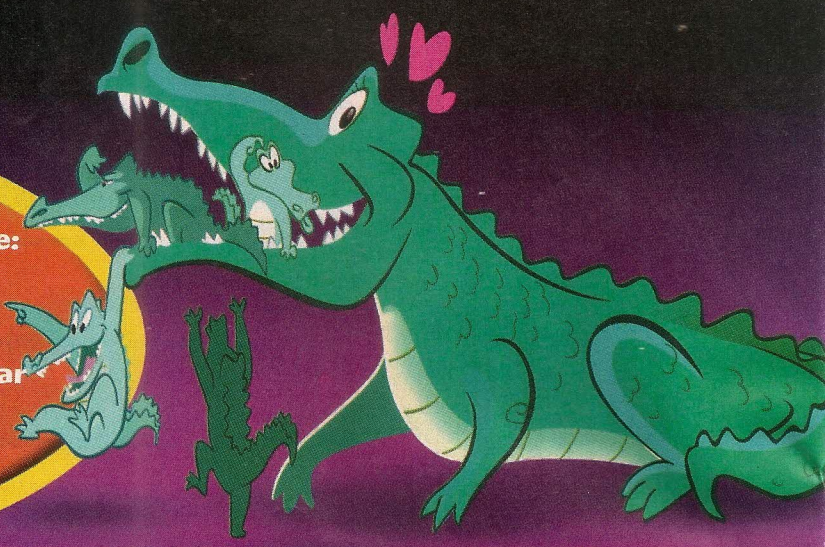
CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



OS FILHOTES DE JACARÉ FICAM CONFORTÁVEIS NA BOCA DA MÃE?

João Gabriel Ferraz Mosqueira
Belo Horizonte – MG

Sim. Essa é a melhor forma de proteção que a mãe jacaré pode oferecer aos filhotes pequenos. Dentro da boca, eles estão a salvo de predadores e a mãe é muito cuidadosa e não faz nada que possa machucá-los.

ADIANTA COLOCAR UMA COLHER NA GARRAFA DE REFRIGERANTE PARA O GÁS NÃO SAIR?

Bárbara Mateos P. Bianco Araújo
Indaiatuba – SP

A colher pode até reduzir um pouco a saída do gás, pois fecha parte da abertura, mas isso não funciona bem porque a garrafa continua aberta. Para evitar a saída do gás é melhor usar uma tampa e diminuir a temperatura do refrigerante, ou seja, pôr a garrafa na geladeira. A temperatura baixa diminui a agitação das moléculas do refrigerante dentro da garrafa e assim menos gás é liberado.

Ilustrações
JARDIM

HONG KONG É UMA ILHA? É UM PAÍS INDEPENDENTE?

Gabriel Pizzato Rudey Crovador
Curitiba – PR

Hong Kong é uma ilha, mas não é um país independente, e sim uma região administrativa que pertence à China. Isso significa que o governo e a economia de lá são um pouco diferentes do que no restante do país.

POR QUE NÃO PODEMOS VER AS ESTRELAS DURANTE O DIA?

Nathalia C. Hoffmann, 8 anos
Por e-mail

Porque a luz solar é muito forte e se espalha pela atmosfera durante o dia. Se pudéssemos apagar o Sol ou diminuir a intensidade de sua luz por alguns instantes, conseguiríamos ver as outras estrelas. É o que acontece nos eclipses do Sol, quando a Lua fica na frente dele. Nessas situações, podemos ver a luz das estrelas e dos planetas no céu.

VOCÊ SABIA QUE...

Foi descoberta uma múmia de 2.300 anos no Egito? Os cientistas acham que ela pode ser a múmia mais bonita já encontrada porque está coberta por uma bela máscara dourada e tecidos coloridos.

QUEM INVENTOU O BATMAN?

João Felipe C. de Alencar Pinto, 10 anos
Por e-mail

Foi o cartunista americano Bob Kane e seu parceiro Bill Finger. A estréia do herói aconteceu em maio de 1939, na revista Detective Comics 27. A dupla também criou o Robin, companheiro do Batman, e vilões como o Coringa e o Pingüim.

CONSULTORIA:
CLAUDIO H. FURUKAWA (físico do Instituto de Física da USP), ALBERTO CARVALHO (zoólogo do Laboratório de Paleontologia do Museu de Zoologia da USP) e WALMIR CARDOSO (presidente da Sociedade Brasileira para o Ensino da Astronomia).

CINEMA

SONHAND

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Design ▸ ELAINE IANICELLI

Saiba tudo sobre as aventuras de Sharkboy e Lavagirl, super-heróis criados na imaginação de um garoto e que acabam de estrear no cinema.

Você já quis que seus sonhos se tornassem realidade? No filme As Aventuras de Sharkboy e Lavagirl em 3D, o garoto Max vai descobrir que isso é possível, desde que você acredite realmente neles e se esforce para que se realizem.

Max é muito solitário e leva uma vidinha sem graça e cheia de problemas. Seus pais vivem brigando e as aulas na escola são uma tortura. Ele não consegue fazer amigos e ainda tem de encarar as piadas dos colegas.

Para fugir das chateações, o garoto usa seu grande poder: a imaginação. Ele inventa um mundo chamado planeta Baba. O lugar é tão legal e cheio de diversão que faz qualquer um babar de prazer.

Ele inventa também dois super-heróis muito especiais, que acabam se tornando seus amigos. Um é Sharkboy, um menino metade peixe e metade humano, que foi criado por tubarões depois de ter se perdido no mar. O outro é Lavagirl, uma corajosa garota de cabelos avermelhados, que solta lavas e pedras incandescentes pelas mãos, até sem querer.

Depois de um período tranqüilo em casa, Max volta para a escola e o professor pede aos alunos que contem como foram suas férias. Ele não viajou e passou o tempo todo em casa sonhando com Sharkboy e Lavagirl. Aí toma coragem e resolve contar suas aventuras com os dois super-heróis. Claro que os colegas morrem de rir e Max começa a ser perseguido pelo valentão da classe.

Mas a gozação dura pouco. A turma muda de idéia no dia em que Sharkboy e Lavagirl aparecem em carne e osso na sala de aula para espanto do professor e dos alunos e até do próprio Max.

POR DENTRO DO SONHO

O roteiro de As Aventuras de Sharkboy e Lavagirl em 3D foi baseado em histórias de heróis criadas pelo filho do diretor do filme. Ele deu palpites até na escolha dos atores, para que os personagens ficassem parecidos com o que ele tinha imaginado.

O ACORDADO

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Max e seus amigos heróis precisam salvar o planeta Baba do Senhor Elétrico.

E aí os amigos imaginários desse garoto de verdade ganharam vida no cinema.

Para criar os efeitos especiais, a equipe de produção usou recursos avançados, como câmeras e computadores de alta definição. Os atores trabalharam sem cenários. Atuavam em frente a um telão verde e ficavam pendurados em cabos nas cenas de mais ação para simular vôos, pulos e escaladas. Às vezes, o diretor até fazia desenhos para que eles entendessem melhor como ficaria no final a cena que iam gravar.

Numa segunda fase, os fundos verdes foram substituídos por paisagens criadas por computação gráfica. O diretor usou também efeitos em 3D porque achou que combinavam com um filme que falava de sonhos e porque queria que a platéia se sentisse dentro da tela, viajando com os personagens pelo planeta Baba.

PLANETA EM PERIGO

A dupla aparece para pedir a ajuda de Max numa perigosa missão: o planeta deles foi dominado pelo Senhor Elétrico e pode desaparecer porque o vilão quer acabar com os sonhos de todo mundo.

Os três partem num foguete em forma de tubarão rumo ao planeta Baba. E é aí que Max vai viver as mais alucinantes aventuras de sua vida.

Além de combater o Senhor Elétrico e os monstros criados por ele, vai encarar o malvado Minus, que tem uma incrível semelhança com o valentão da classe.

A viagem promete ser radical, pois eles terão de visitar outros lugares e de resgatar o coração de cristal de uma princesa. Depois dessa batalha, Max vai descobrir muito sobre os seus próprios poderes.

HERÓIS E VILÕES

LAVAGIRL

Ela é doce e delicada, mas vira uma fera diante do perigo. Tem o poder de soltar lavas pelas mãos e queimar tudo o que está na frente. Mas nem sempre controla esse seu lado "quente" e acaba incendiando o que estiver à sua volta. É por isso que nem a própria Lavagirl sabe se é uma heroína boa ou má... E só Max pode dar a resposta. Afinal, a menina é fruto de sua imaginação.

SHARKBOY

Ele era filho de um biólogo e adorava alimentar os tubarões que se aproximavam da praia com porções de sushi. Um dia, durante uma tempestade no mar, se perdeu do pai e foi adotado por esses peixões. Seus dentes ficaram pontudos e uma barbatana nasceu no meio de suas costas. Ganhou superpoderes como uma audição extraordinária e agilidade igual à de seus amigos peixes. Seu grande sonho é reencontrar o pai.

EFEITO ESPECIAL

Em alguns momentos do filme, você vai ter de usar óculos especiais distribuídos no cinema para ver as imagens 3D.

Para criar esse efeito os técnicos gravam as cenas de um modo especial. Quando olhamos para qualquer coisa, cada olho vê a imagem de ângulos um pouco diferentes e envia essas informações ao cérebro. O cérebro combina as duas imagens e forma uma outra imagem, tridimensional. Assim temos noção da distância, do tamanho e da posição dos objetos.

As cenas foram filmadas de ângulos diferentes por duas câmeras e ganharam tratamento especial de cor. Depois as imagens foram unidas em uma só. Se a gente olha sem os óculos, a imagem parece um borrão. Mas os óculos, com uma lente de cada cor, ajudam a ver as duas imagens iniciais, que o nosso cérebro vai juntar. Por isso, em algumas cenas, os personagens parecem sair da tela e, em outras, parece que é a gente que está no filme.

SENHOR ELÉTRICO

Ele era um bom eletricista que mantinha as gigantescas montanhas-russas do planeta Baba em funcionamento, mas acabou transformando-se no terrível e amargo Senhor Elétrico. Quer escravizar os habitantes do planeta e acabar com todos os sonhos. Para impor suas leis criou os terríveis monstros Plugz, que dão choques e se parecem com serpentes.

MAX

É solitário, tímido e sonhador e não consegue se enturmar na escola. Decide inventar amigos imaginários e mundos onde tudo isso é diferente. De repente ele descobre que os sonhos podem se tornar realidade e ganha coragem para enfrentar seus medos e até monstros interplanetários.

teste

QUE TUBAR

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▸ ALEXANDER

Chame a turma, respondam às pergunta

1 Nas férias, você gostaria mais de:

- Curtir uma praia, com muito sol e calor.
- Viajar para o campo e brincar muito.
- Brincar na neve.

2 Quando quer um brinquedo novo, você:

- Espera aparecer um anúncio na TV e conta para seus pais que acha o brinquedo legal.
- Pede para os seus pais.
- Pensa em vender um brinquedo antigo, algumas revistas e juntar o dinheiro com a sua mesada para comprar a novidade.

3 Quando vai à lanchonete com a turma, você:

- Pede o maior sanduíche que encontrar no cardápio.
- Observa o que os outros pediram e escolhe algo diferente para reunir várias gostosuras na mesa.
- Pede seu lanche preferido.

4 Quando vai jogar vôlei, você:

- Faz tudo sem pressa.
- Não pára quieto e vai em todas as bolas.
- Fica na sua, mas quando entra em ação mostra que é fera.

5 Você gosta mais de ler:

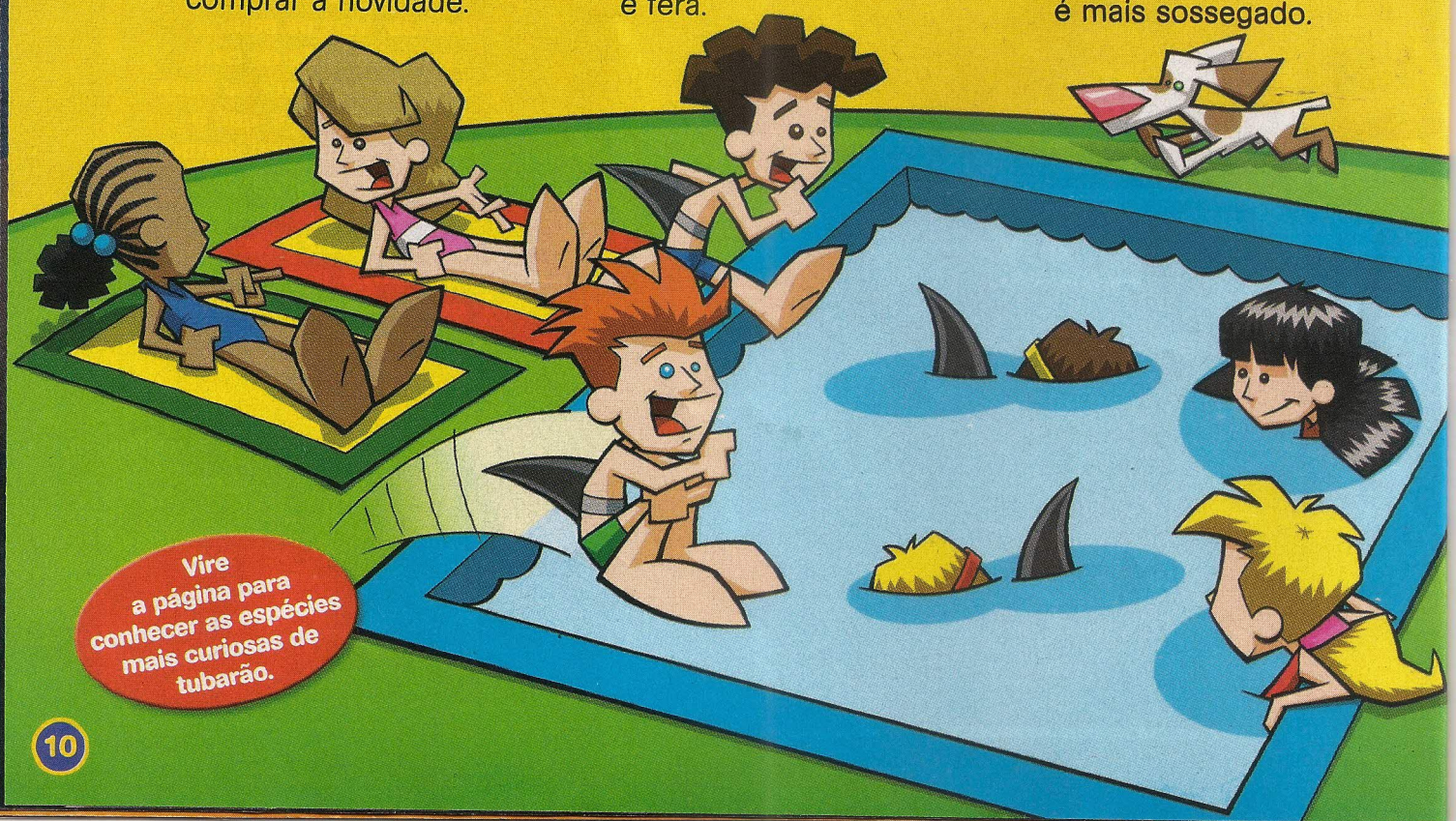
- Livros de terror.
- Histórias de aventura.
- Contos engraçados.

6 Que visual mais combina com você?

- Camisetas modernas, com estilo diferente.
- Camisetas discretas.
- Camisetas coloridas e estampadas.

7 Seu lugar preferido em casa é:

- O quintal ou a quadra do prédio, onde há espaço para brincar.
- A cozinha, onde tem mais comida.
- Seu quarto, que é mais sossegado.



Vire a página para conhecer as espécies mais curiosas de tubarão.

ÃO VOCÊ SERIA?

e descobram qual espécie combina melhor com cada um.

8 Na piscina, o que mais gosta de fazer?

- Apostar corridas nadando.
- Brincar sozinho.
- Brincar com a turma e mergulhar para assustar todo mundo.

9 Quando discute com um amigo, você:

- Vai para cima dele e depois se arrepende.
- Logo esquece tudo.
- Espera tudo se acalmar e depois fala com ele.

10 A maioria dos seus amigos acha que você é:

- Briguento.
- Da paz.
- Misterioso.

11 Como você passa o tempo num final de semana de chuva?

- Aluga filmes e desenhos e aproveita para ler e desenhar.
- Inventa logo um campeonato de vôlei ou queimada com a turma e joga na chuva mesmo.
- Jogando videogame.

12 Qual a melhor estratégia de esconde-esconde?

- Correr logo até o pique antes de ser achado.
- Ficar escondido longe, observando tudo, e se aproximar aos poucos.
- Se esconder perto e surpreender todo mundo.

RESULTADO

Se marcou mais ◆

Você é do tipo que tem sempre uma estratégia ou um plano mirabolante que o ajudam na hora de brincar, estudar e convencer seus pais e amigos a fazerem o que você quer. Curte esporte, aventura e é bastante agitado. É por isso mesmo que o **tubarão-branco** é o que mais combina com você. Ele é rápido, agitado e calcula muito bem seus movimentos para caçar.

Se marcou mais ●

Observador, você costuma ficar quieto no seu canto e não gosta muito de aparecer, mas vive ligado. Adora aproveitar as oportunidades de se divertir com os amigos e as atividades na escola. Essas características tornam você mais parecido com o **tubarão-anjo**, que tem uma tática especial para caçar: fica escondido entre as pedras ou na areia e de repente dá o bote.

Se marcou mais ★

Parece que tranqüilidade é seu lema. Você gosta de se divertir, mas provavelmente não se liga muito em programas radicais nem em disputas e competições. É do tipo que vai direto ao assunto e não curte enrolação. Seu jeito lembra o do **tubarão-baleia**, o maior tubarão do mundo, que vive sozinho e se alimenta principalmente de plâncton e não quer saber de caçadas.

FAMÍLIA PO

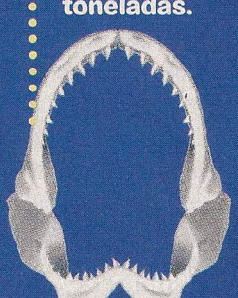
Texto ▸ JULIA MOIOLI

TUBARÃO-BRANCO

Com seu corpo em forma de torpedo, ele nada depressa para pegar raias, peixes, leões-marinhos e até tubarões menores. Tem ótimo olfato e percebe campos elétricos gerados pelo movimento de outros bichos. É o único que põe a cabeça para fora da água. Acredita-se que faz isso para observar as presas na superfície. Vive na costa de lugares quentes.

Tamanho ▸ até 7 metros de comprimento.

Dentes ▸ tem cerca de 3 mil dentes grandes e afiados para cortar o alimento, que é engolido sem ser mastigado. A sua mandíbula tem mais de 57 centímetros de largura e sua mordida tem a força de muitas toneladas.



CAÇÃO-ANJO

Ele tem o corpo achatado e nadadeiras parecidas com asas. Costuma ser mais ativo à noite e tem uma tática especial para caçar: fica camuflado sob a areia e nas rochas. Pode ficar horas escondido, esperando o momento certo para dar o bote de surpresa.

Tamanho ▸ 2 metros de comprimento.

Dentes ▸ pequenos, pontudos e afiados.

TUBARÃO-PEREGRINO

Ele nada de boca aberta, recolhendo plâncton, que é o seu único alimento. Vive na América do Sul, no Mar Vermelho, na China e no Japão. Nada devagar, perto da superfície.

Tamanho ▸ 10 metros de comprimento.

Dentes ▸ tem centenas de dentes pequenos. Os da frente são triangulares e os laterais são cônicos.

TUBARÃO-TIGRE

Tem listras no corpo e vive sozinho, perto da superfície, em águas quentes do mundo todo. Usa o olfato e outros sentidos para achar suas presas. Ele come de tudo. Já foram encontrados tubarões dessa espécie com latas, garrafas, correntes e cachorros no estômago.

Tamanho ▸ 6 metros de comprimento.

Dentes ▸ são grandes e curvados.

MAKO

É o mais veloz e nada a 32 quilômetros por hora para caçar. O formato alongado e o focinho pontudo ajudam no deslizamento. Mako, na língua dos maori, povo da Nova Zelândia, significa tubarão.

Tamanho ▸ 4 metros de comprimento.

Dentes ▸ longos, finos e afiados.

Ilustrações ▸ ROGÉRIO MAROJA, a partir de imagens do Projeto Tubarões no Brasil.

DEROSA

Mergulhe para saber mais sobre algumas das 400 espécies de tubarão.

TUBARÃO-DUENDE

Ele é raro e já foi visto em águas profundas da África, da América do Norte e do Japão. Os cientistas acreditam que seu focinho tem sensores que ajudam a localizar as presas.

Tamanho ▸ 4 metros de comprimento.

Dentes ▸ são três fileiras. Os da frente são grandes e pontudos e os do fundo, menores.

TUBARÃO-MARTELO

Ele tem a cabeça larga e retangular, com um olho de cada lado. Apesar de estranha, ela ajuda no equilíbrio para nadar e a posição dos olhos dá uma visão muito eficiente. Essa espécie tem ótimo olfato e é grande caçador. Vive em águas rasas e quentes de todo o mundo.

Tamanho ▸ 4 metros de comprimento.

Dentes ▸ triangulares, com pontas serradas.

TUBARÃO-RAPOSA

Ele tem esse nome por causa de sua cauda enorme, que tem quase o tamanho do resto de seu corpo. Ela ajuda a assustar outros peixes, a dar impulso para nadar mais rápido e até para saltar. Essa espécie vive em todos os oceanos e costuma se aproximar da costa.

Tamanho ▸ 6 metros de comprimento.

Dentes ▸ pequenos, afiados e curvados.

TUBARÃO-PORCO

Tem elevações narinas grandes que o ajudam a farejar ouriços, crustáceos e moluscos. Vive em águas rasas e sai à noite para caçar em grupo.

Tamanho ▸ 1,7 metro de comprimento.

Dentes ▸ na frente, são pontudos para pegar presas. Atrás, são lisos para esmagar a comida.

Consultoria:
PATRÍCIA SPINA
(bióloga do Instituto Aqualung
www.institutoaqualung.com.br/protuba.html).

TUBARÃO-BALEIA

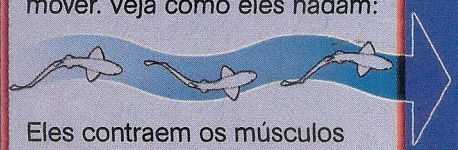
É o maior peixe do mundo. Sua boca chega a 1,4 metro quando aberta. Ele não ataca e se alimenta só de plâncton e pequenos peixes que engole enquanto nada devagar com a boca aberta. Vive em mares quentes perto da linha do Equador.

Tamanho ▸ 14 metros de comprimento.

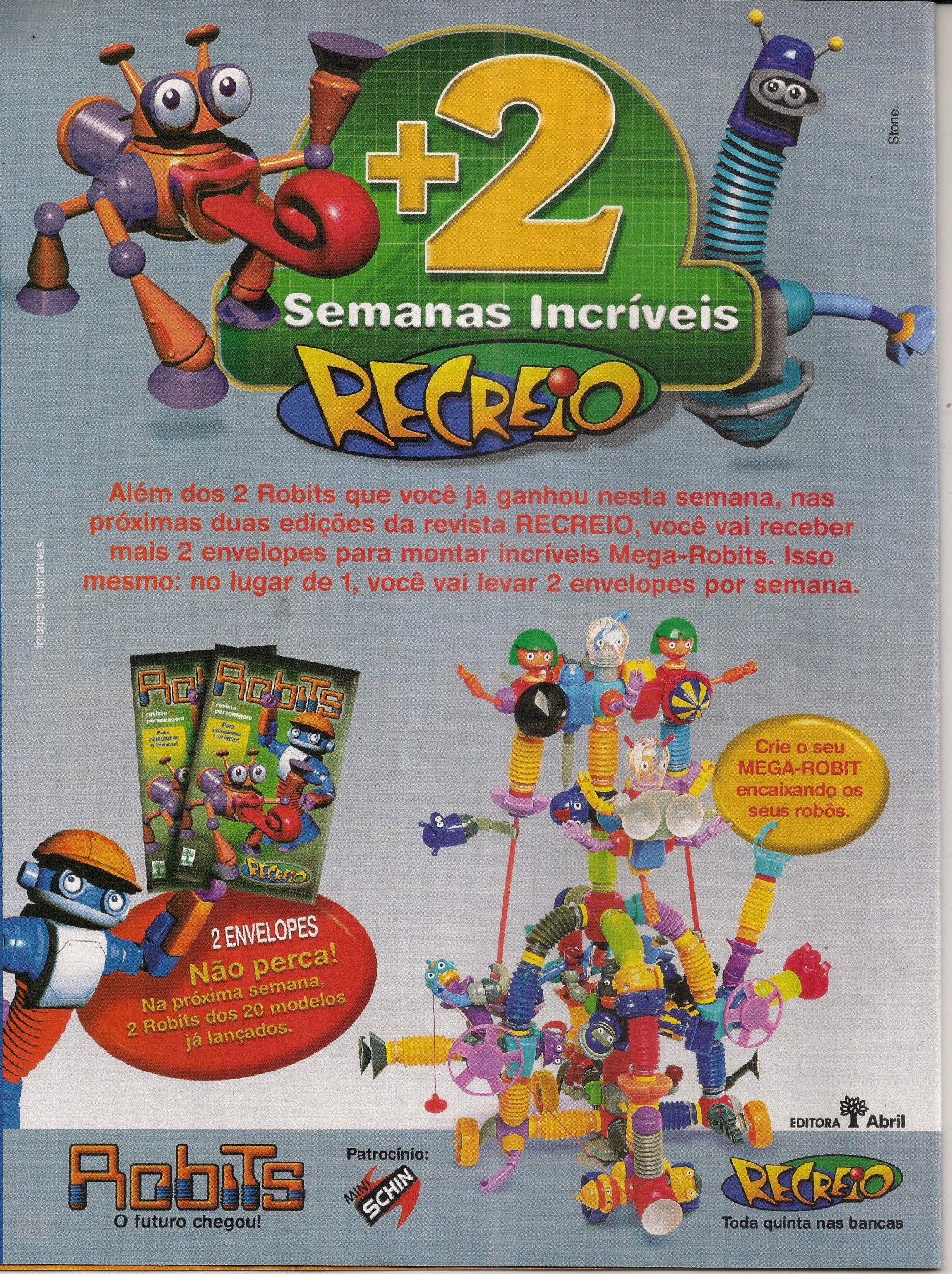
Dentes ▸ tem cerca de 3 mil pequenos dentes.

CAMPEÕES NA ÁGUA

Tubarões que vivem perto da superfície não param de se mover. Veja como eles nadam:



Eles contraem os músculos e o corpo se desloca fazendo um S, enquanto a cauda se move sem parar. Para virar, giram as nadadeiras, mas não conseguem parar de repente ou nadar de costas porque as nadadeiras não são flexíveis.


+2
Semanas Incríveis
RECREIO
Além dos 2 Robits que você já ganhou nesta semana, nas próximas duas edições da revista RECREIO, você vai receber mais 2 envelopes para montar incríveis Mega-Robits. Isso mesmo: no lugar de 1, você vai levar 2 envelopes por semana.
Imagens ilustrativas.
Stone.
Robits
revista personagem
Para colecionar e brincar!
RECREIO
2 ENVELOPES
Não perca!
Na próxima semana, 2 Robits dos 20 modelos já lançados.
Crie o seu MEGA-ROBIT encaixando os seus robôs.
EDITORA Abril
Robits
O futuro chegou!
Patrocínio:
MINI SCHIN
RECREIO
Toda quinta nas bancas

ERA UMA VEZ

Texto ▸ LALAU*
Ilustração ▸ BIRY

HAICAIS DOS ANIMAIS

Nenhuma verruga,
Apesar de 100 anos
Ter a tartaruga.

Tremenda epopéia,
Comprar sapatos
Para a centopéia.

Ficou jururu...
Não sabe pular corda
O canguru.

Presente de grego:
Dar uma lanterna
Para o morcego.

Assustador e tétrico,
Fantasiado de Frankenstein
O peixe-elétrico.

– Sou uma sanguessuga.
Confessou, arrependida,
A pobre pulga.

Muita manobra,
No labirinto,
Faz a cobra.

É sufocante
Entrar no elevador
Com o elefante.

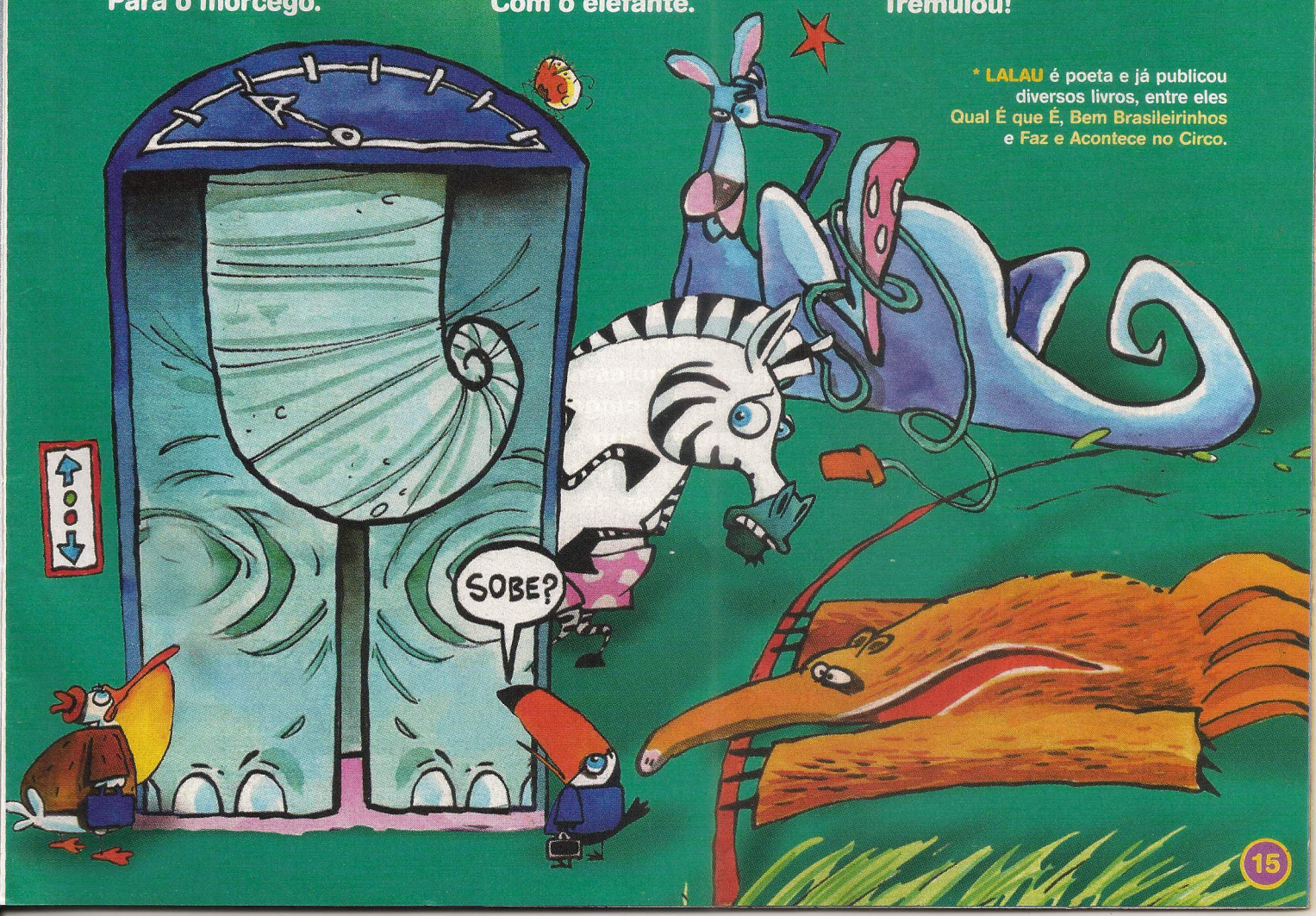
Será o tucano
Mais bicudo
Que o pelicano?

Vira jacaré
Quando se espicha
A lagartixa pelo pé?

Que drama!
A zebra
Perdeu o pijama!

Tanto ventou
Que o tamanduá-bandeira
Tremulou!

* LALAU é poeta e já publicou diversos livros, entre eles Qual É que É, Bem Brasileirinhos e Faz e Acontece no Circo.



Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Ilustração ▸ JEAN GALVÃO

LÁ VEM

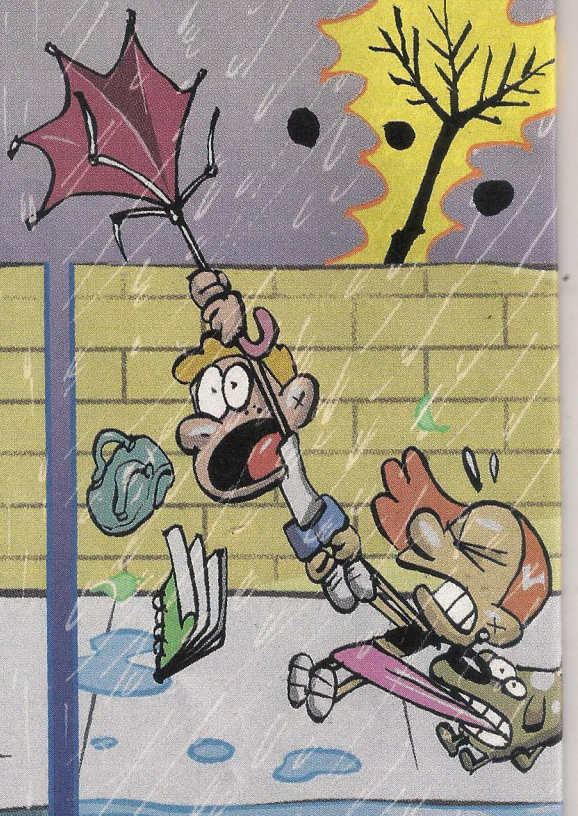
O Sol evapora parte da água do planeta. O vapor vai para a atmosfera e forma nuvens, que são conjuntos de gotas de água e gelo. As gotas maiores acabam caindo e aí chove. Dependendo do clima e do tipo de nuvem, as chuvas são diferentes. Confira.

GOTAS QUE FLUTUAM

As chuvas fracas são chamadas de garoas ou chuviscos e surgem de nuvens baixas e acinzentadas. A garoa é formada por gotinhas redondas e pequenas, com menos de meio milímetro de diâmetro. Elas ficam perto umas das outras. São leves, caem bem unidas e parecem flutuar no ar. Mesmo assim, conseguem molhar quem esquece o guarda-chuva.

CHOVE, CHUVA!

Quando as nuvens estão mais carregadas de água, acontece o que os cientistas chamam simplesmente de chuva. Os pingos são grandes, com cerca de 4 milímetros, e a quantidade de água não é tão grande a ponto de fazer estragos nas cidades. Pode haver alguns raios, mas isso não é muito comum porque essas nuvens têm pouca eletricidade acumulada.



AGUACEIRO

Em uma tempestade ou um temporal, as gotas são maiores, com mais de 6 milímetros. Esse tipo de chuva começa quando há nuvens bem densas e carregadas de água. Por isso a quantidade de água que cai é enorme e pode causar enchentes nas cidades e destruição nas plantações. É comum acontecerem raios, relâmpagos e ventos muito fortes.

ÁGUA!

Vista sua capa e conheça os tipos de chuva que existem.

CONSULTORIA:
MARCOS BARBOSA SANCHES
(gerente operacional do Centro de Previsão de Tempo e Estudos Climáticos do INPE).

Veja no site como fazer um pluviômetro.

www.RECREIOTEEN.com.br

CHUVA DE PEDRA

Nas camadas altas da atmosfera, faz muito frio e, nas nuvens que estão lá em cima, as gotas de chuva congelam e viram granizos, que são pequenas pedras. Quando o peso das pedras é maior do que o peso do ar que sobe da Terra, as pedras caem como chuva. Elas podem ser do tamanho de uma ervilha ou até de uma bola de tênis! As menores derretem no caminho e caem em forma de água.

SALGADA

Se as correntes de ar quente e úmido que estão sobre o mar se chocam com o ar frio de camadas mais altas, surgem espirais de vento nas nuvens. Quando a ventania é muito forte, o turbilhão faz a água do mar subir, causando um tornado de água conhecido como tromba-d'água. Ele provoca uma chuva rápida e bem forte, que é formada por água do mar.

VOCÊ SABIA QUE...

- A concentração de poluentes na atmosfera provoca chuva ácida? Isso quer dizer que a água que cai está contaminada por substâncias que prejudicam as plantas, os animais e os rios.
- Existe um instrumento que mede a quantidade de água da chuva? Ele se chama pluviômetro.

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ▸ SANDER

Resposta na página 42.

RECREIO

EDITORA Abril

Num futuro próximo, as pessoas poderão entrar em seus robôs e assumir os controles. Aguarde.

age.

Patrocínio:

MINI SCHIN

MAX Robots

A nova geração de robôs.

Ilustração ▸ ROGÉRIO DOKI

URSO TURISTA

Seu bichinho vai se aventurar pelo mundo.

Você ainda não pode dar a volta ao mundo sozinho, mas seu urso de pelúcia pode. Não acredita? Pois muita gente já entrou na brincadeira de fazer um urso viajar por vários países e voltar para casa.

É bem simples. Você entrega seu bichinho a uma pessoa que vai viajar para o exterior. Chegando lá, ela tem de passar o urso para alguém que esteja indo para outro lugar. Essa nova pessoa, por sua vez, deve fazer a mesma coisa.

IDENTIFICAÇÃO

Para que o ursinho volte às suas mãos, você vai ter de tomar alguns cuidados porque ele não sabe o caminho de casa. Faça um cartão de identificação e escreva uma mensagem explicando que seu urso quer conhecer vários lugares. Depois plastifique o cartão para que ele não rasgue nem amasse.

Aí, prenda o cartão no pescoço do seu urso com uma fita ou um barbante. Arranje um saquinho ou uma mochila para o urso.

Entre no site e veja um modelo de mensagem em português e em inglês.

www.RECREIO.com.br

AMIGOS E PRESENTES

Dentro dessa bagagem, as pessoas podem colocar mensagens, fotos e cartões-postais dos lugares por onde ele passar. Se quiser incrementar ainda mais, vista uma camiseta no urso e desenhe nela a bandeira do Brasil.

Depois, é só desejar boa viagem ao seu amigo. Pode ser que ele demore a voltar. Pode ser até que nem volte, mas vale a pena tentar. Muita gente teve a surpresa de ver seu urso de volta com a bagagem cheia de recados de novos amigos do mundo inteiro.

Dicas espertas

- Faça uma ficha completa para seu urso não se perder. Coloque o nome dele e o país de origem. Depois escreva seu nome, e-mail, endereço completo, com nome da sua cidade, do estado e do país e o CEP correto.
- Escreva uma mensagem curta explicando que ele é um urso viajante e que a pessoa que recebê-lo deve entregá-lo a outro viajante. É legal escrever uma cópia em inglês, uma língua mais conhecida.

Texto ▸ DANIEL NIEWENHUIZEN

Divirta-se com a turma de Madagascar e desvende os mistérios da selva.

FUGA ALUCINADA

No jogo **Madagascar**, para **Playstation 2**, **Xbox** e **GameCube**, você entra para a turma de bichos que agitou os cinemas. O game segue o roteiro do filme e dá para explorar a cidade de Nova York e a ilha de Madagáscar.

Tudo começa quando a zebra Marty escapa do zôo e vai para o metrô, querendo chegar à selva. Na primeira fase, você aprende a usar as habilidades do leão Alex, da girafa Melman e de Glória, o hipopótamo.

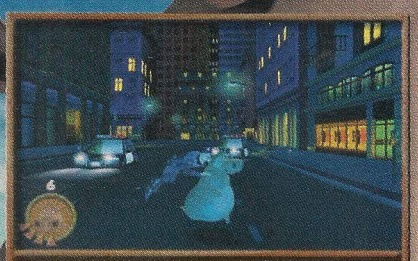
No comando dessa turma, você vai percorrer mais nove fases, que incluem as ruas da cidade e Madagáscar. Cada fase tem diferentes desafios. Há corridas, jogos de dança e fugas malucas no trânsito e é preciso escolher o personagem mais habilidoso para cada situação. É possível até controlar os pingüins para cumprir algumas missões.

Pegue as cartas que liberam novos poderes para os personagens, como o pulo duplo de Alex e a que faz Marty andar agachado. Há também moedas espalhadas e, quanto mais você pegar, mais coisas poderá comprar na loja de presentes. Entre os produtos à venda estão enfeites para usar nos personagens, minigames e itens que vão ajudá-lo bastante na aventura.

Se curte desafios, faça as malas e viaje para conhecer um mundo novo em Madagascar.

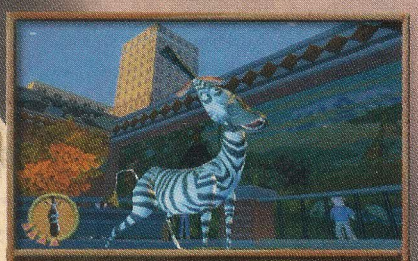
Nesta missão, seu objetivo é esmagar os melões.

Explore bem as fases para achar itens escondidos.



Cuidado com os policiais quando estiver na rua.

Com Alex, pule por dentro dos anéis.



Pegue cartas para ganhar suas primeiras habilidades.

DIVULGAÇÃO

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

Cadê?

Enquanto a menina se diverte fazendo as suas obras-primas, procure as figuras em destaque.

Resposta na página 42.

a.b.c.d
e.f.g
EU a TERRA
EU MORO AQUI!!!
SUPER EU!
NA FAZENDA
DO MEU VÔ

CIÊNCIA

ARQUIVO BEM

Entenda como seu cérebro organiza as informações na memória.

Você se lembra da senha para abrir a fase secreta de um game e não se esquece do aniversário de seu primo nem do telefone da sua casa porque seu cérebro é como arquivo. Segundo os cientistas, não dá para medir a quantidade de informações que somos capazes de armazenar.

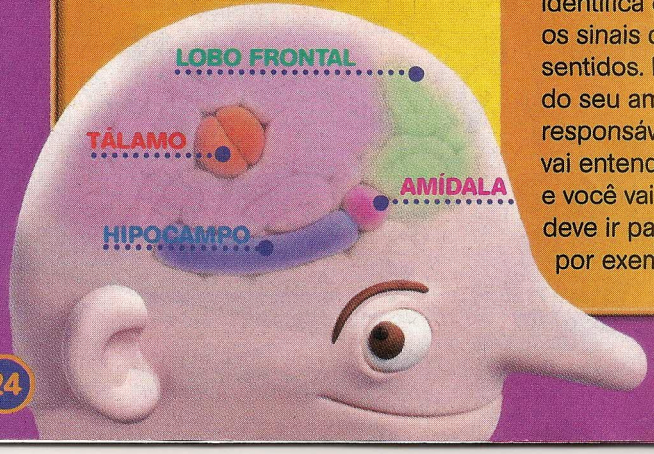
Apesar de ainda não entender completamente o funcionamento do cérebro, eles sabem que há dois tipos principais de memória. A de curto prazo guarda os dados por pouquíssimo tempo. Pode servir para registrar o nome de uma pessoa que você acaba de conhecer e não vai ver de novo.

Já a memória de longo prazo guarda dados de que precisamos lembrar o tempo todo. É lá que ficam dicas para andar de bicicleta, ler ou escrever. E também as coisas que a gente explica com palavras, como nosso telefone e endereço.

Mesmo essa memória pode falhar, pois só guardamos pedaços do que vimos, ouvimos e sentimos e, às vezes, não conseguimos juntar todas as informações de que precisamos.

MÁQUINA EM AÇÃO ▸ Veja as partes do cérebro que fazem a sua memória trabalhar.

▸ O **tálamo** recebe dados e funciona como um filtro de atenção. Se você vai entrar em um jogo, por exemplo, ele bloqueia os ruídos da torcida e faz com que sua atenção se concentre nas dicas do técnico.



▸ Imagine que, durante a partida de futebol, um amigo do seu time faça um sinal indicando para que você corra para um lado do campo. Nessa hora, a região do cérebro chamada **córtex** identifica e decodifica os sinais captados pelos sentidos. No caso do sinal do seu amigo, a área responsável pela visão vai entender a informação e você vai saber que deve ir para a direita, por exemplo.

▸ No final do jogo, as informações sobre a partida vão para o **hipocampo**. Essa parte do cérebro seleciona o que vai ser guardado na memória e o que vai ser jogado fora, ou seja, esquecido. O que o hipocampo decidir armazenar volta para o córtex e aí cada pedaço da informação fica em um lugar específico. O horário do jogo, por exemplo, vai para um canto, e o nome e a imagem das pessoas de seu time vão para outro.

ARRUMADO

Texto › **CRISTIANE YAMAZATO**
Ilustrações › **PATRÍCIA LIMA**

INSPIRADO EM MATÉRIA
DA REVISTA MUNDO ESTRANHO

CONSULTORIA: RUBENS WAJNSZTEJN (professor de Neurologia da Faculdade de Medicina do ABC).

Enquanto o hipocampo trabalha, uma parte chamada **amídala** organiza todas as novas informações de acordo com as suas emoções, destacando o que é mais importante para você. Assim, o registro da cena em que você marcou um gol, por exemplo, ficará mais vivo na memória do que um outro lance em que você perdeu a bola. Essa informação pode ficar guardada também, mas, como não é tão importante, fica mais "escondida".

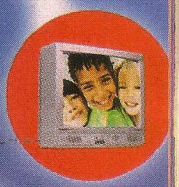
As informações sobre a partida de futebol ficam todas guardadas no córtex. Toda vez que você precisar lembrar de algo sobre o assunto, o **lobo frontal** entrará em ação. Para a gente se lembrar de uma coisa, o lobo frontal envia uma série de perguntas ao hipocampo. Por exemplo: "Que chuteira você usou?", "Quem era o adversário?". Essas perguntas ajudam você a recriar partes do que aconteceu e a se lembrar de tudo.

Mostre que você é pé-quente!

Discmans

Mochila com produtos RECREIO

Máquinas Fotográficas


TVs

Minisystems

O Envelope Surpresa vai até a próxima edição da RECREIO. É a sua última chance para ganhar presentes super-legais e ainda ter a sorte de achar um vale-brinde e faturar um destes prêmios: TV, Minisystem, Máquina Fotográfica, Mochila com produtos RECREIO ou Discman. Não perca!

Consulte regulamento no site: www.recreionline.com.br. Promoção válida de 30/6/2005 a 18/8/2005

Imagens meramente ilustrativas. Certificado de Autorização CAIXA nº 5-0303/2005

PARA BRINCAR

ACERTE NA

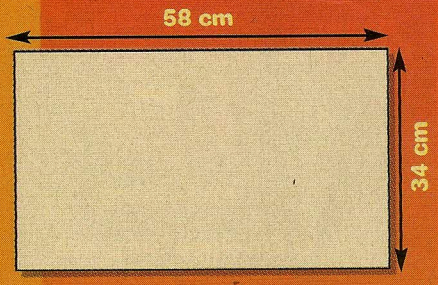
Monte uma quadra e faça um torneio de minibasquete com a turma.

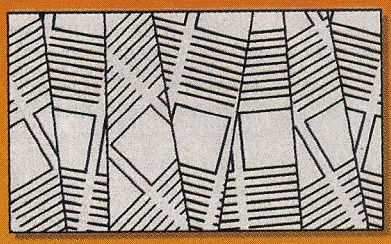
CRIAÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES / FOTO: LEO FELTRAN

Você vai precisar de:

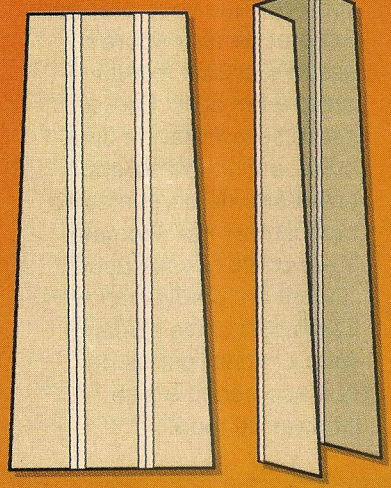
- papelão
- jornal
- fita crepe
- tubo de fita adesiva larga (vazio)
- tintas
- papel cartão
- fita adesiva colorida
- tubo de papel higiênico
- caixa de fósforos
- bolinha de isopor

1 Recorte a quadra de basquete no papelão, seguindo as medidas abaixo, e cole tiras de jornal sobre ela.

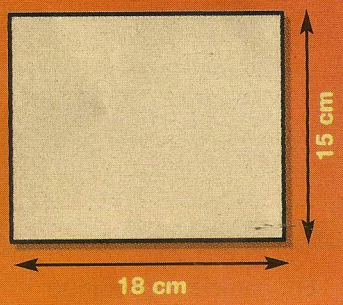


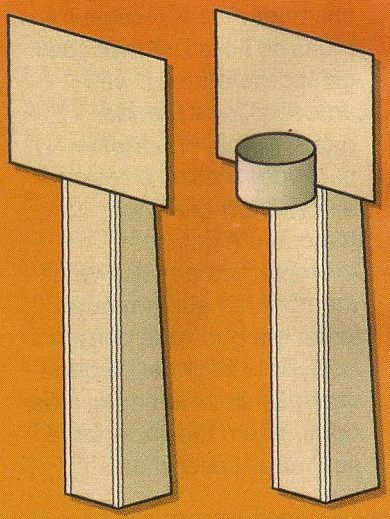


2 Copie os moldes do suporte no papelão, seguindo as medidas abaixo, e recorte. Junte as três partes com a fita crepe, dobre as laterais como mostra o esquema e reforce com a fita crepe novamente.



3 Recorte a tabela no papelão seguindo as medidas abaixo. Cole no suporte como no esquema. Espere secar. Cole o tubo de fita adesiva na tabela como mostra o desenho. Deixe secar bem. Prenda o suporte na quadra com fita crepe e pinte tudo de branco. Depois desenhe as marcas no chão e pinte com tinta colorida.





CESTA!

4 Para o lançador, recorte um retângulo de papel cartão. Corte um pedaço de 1 cm do tubo de papel higiênico. Cole-o numa ponta do papel, deixando uma margem de 1 cm. Do outro lado, na ponta oposta do papel, cole a caixa de fósforos. Encape tudo com a fita.

5 Para jogar, coloque a bola no círculo. Com uma das mãos, segure a caixa de fósforos em cima da quadra e, com a outra, vire o retângulo para trás e lance a bola.

Fique por dentro

Os olmecas, que viviam na América Central na Antiguidade, praticavam um jogo parecido com o basquete, chamado *tlachtli*. Numa quadra de pedra, duas equipes disputavam a bola de borracha para fazê-la passar por um aro preso no alto. Não se sabe se foi esse jogo que inspirou James Naismith, um professor de educação física canadense, a criar o basquete em 1891.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

UM MUNDO DE CURIOSIDADES AO CUBO!

Coleção completa da revista Mundo Estranho

Mundo Estranho CD-ROM

Superferramenta de busca!
+ de 1000 perguntas intrigantes!
+ de 2000 páginas na íntegra!
+ de 300 infográficos!

Já nas bancas!

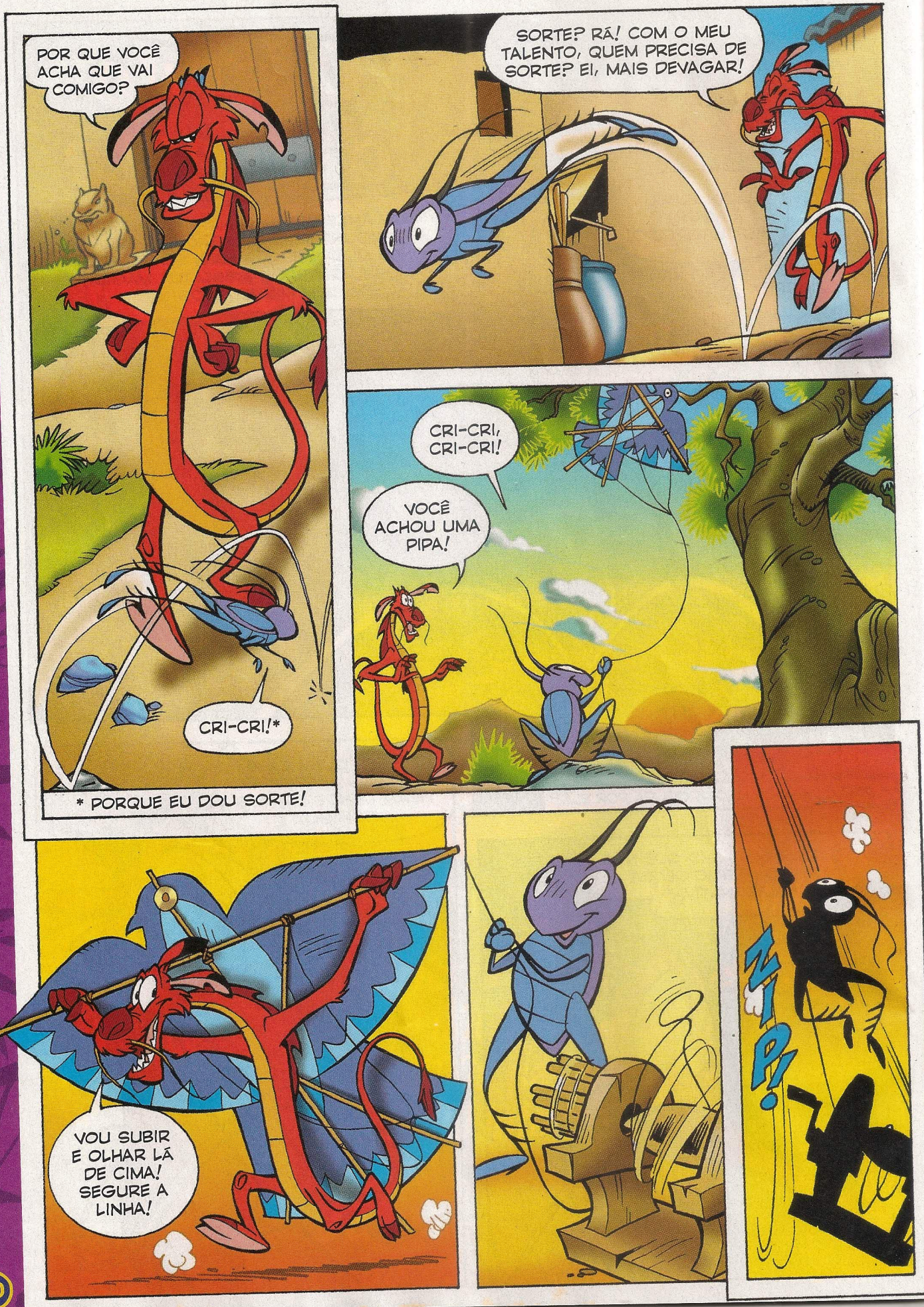
Compre também pela internet:
www.superinteressante.com.br/loja/mundoestranho/
pelo telefone: (11) 2199-8881
ou por email: produtos@abril.com.br
À VENDA NAS MAIORES CIDADES DO BRASIL

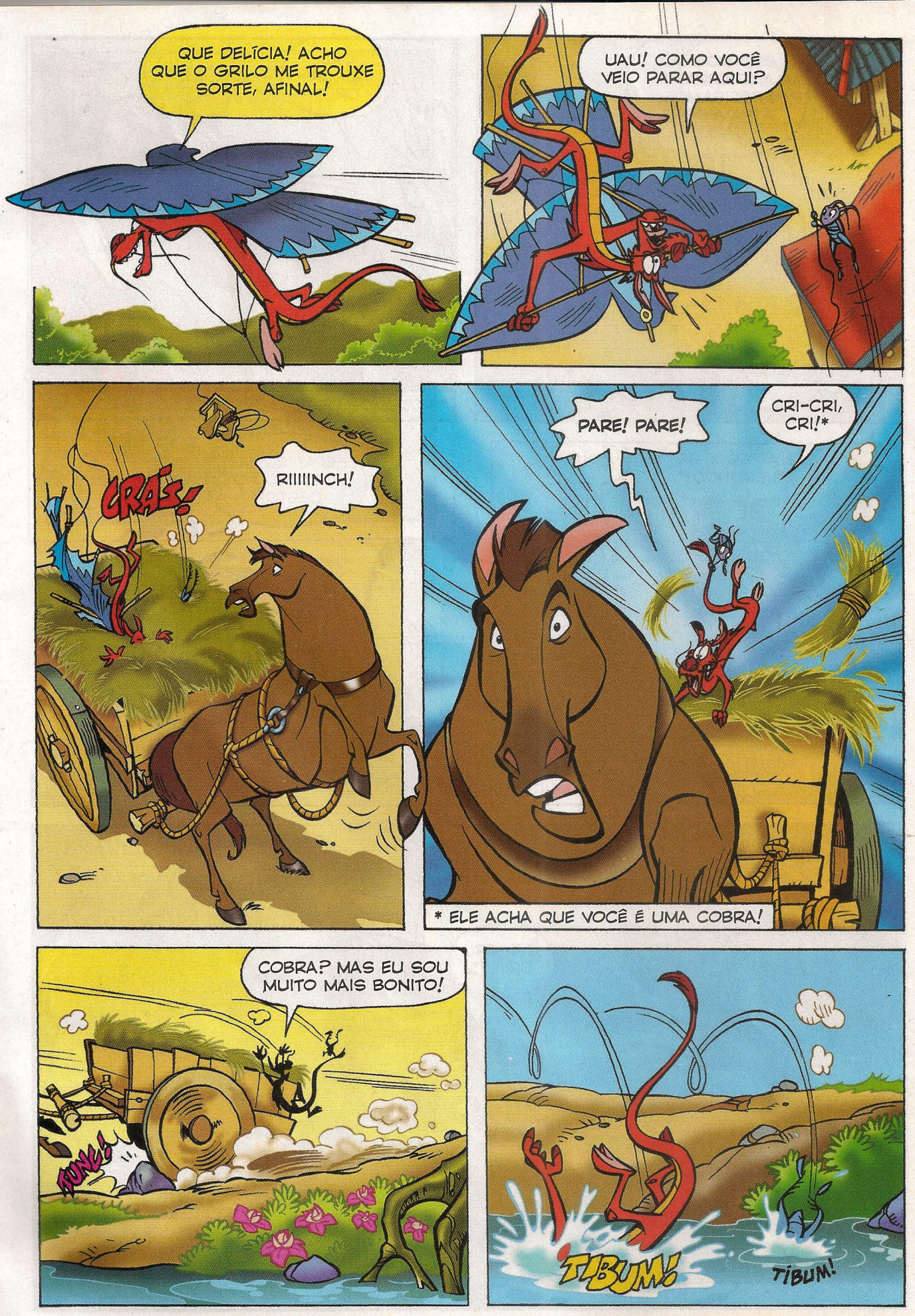
Mundo Estranho EDITORA Abril

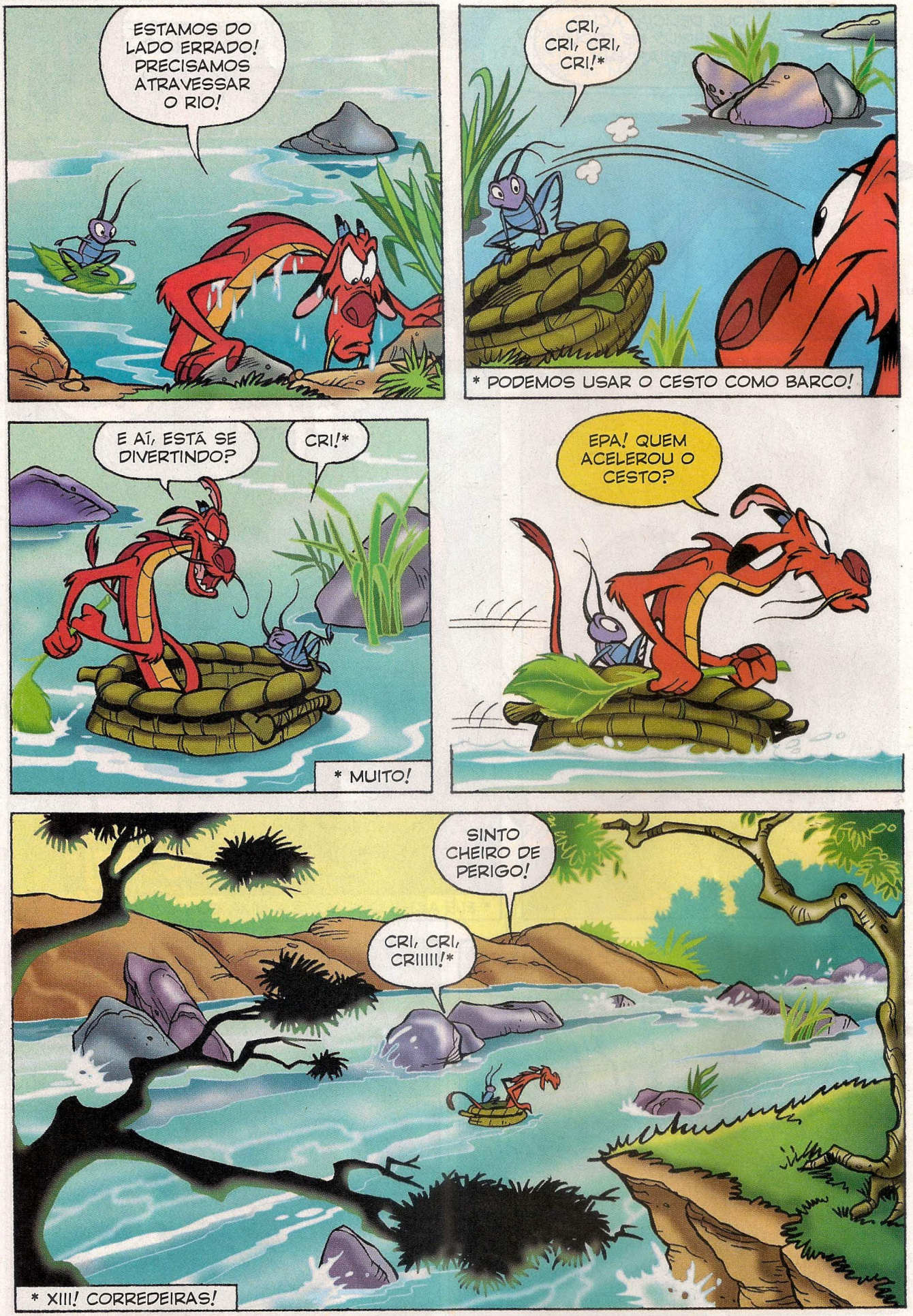
Disney MULAN

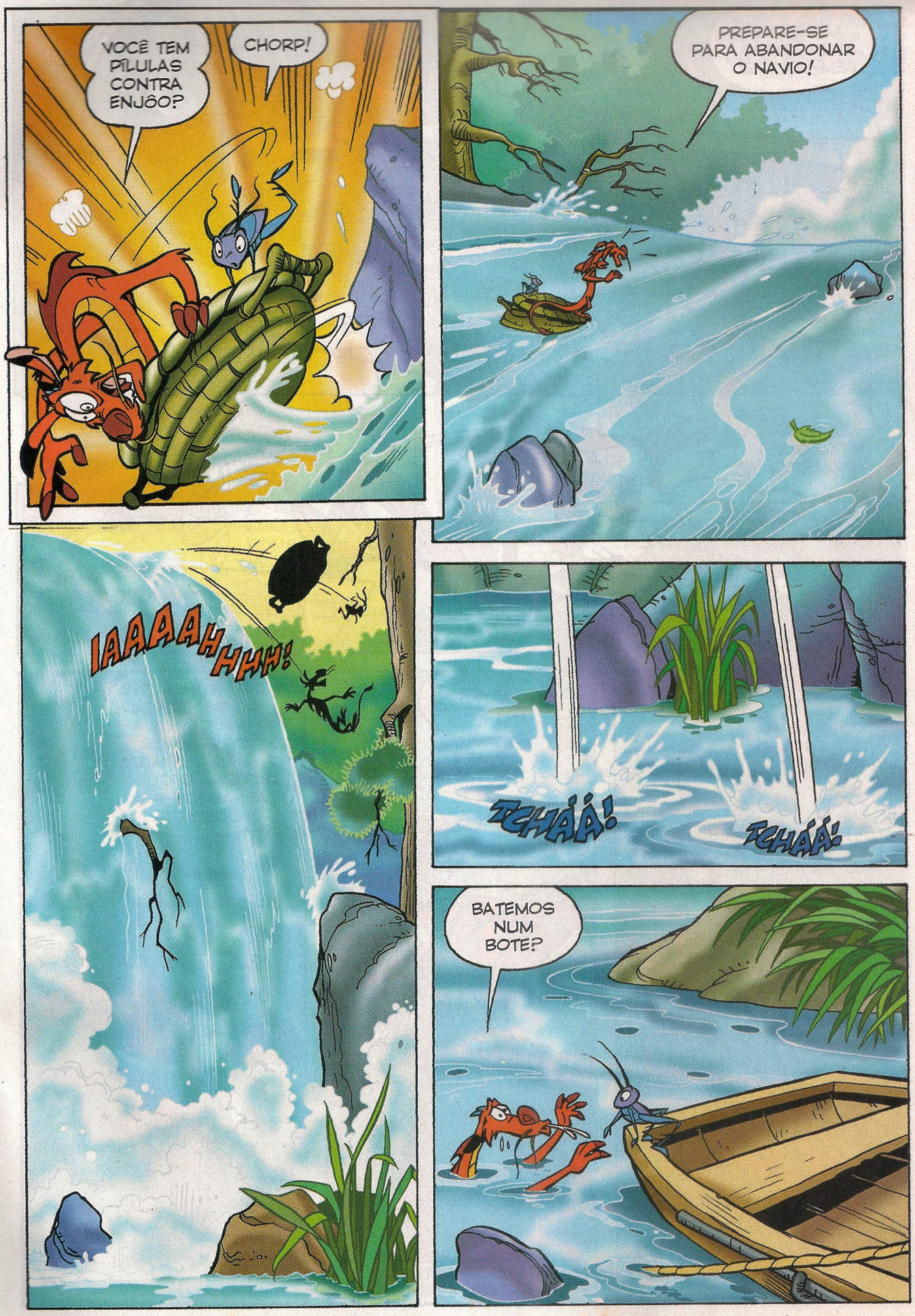
O grilo da sorte

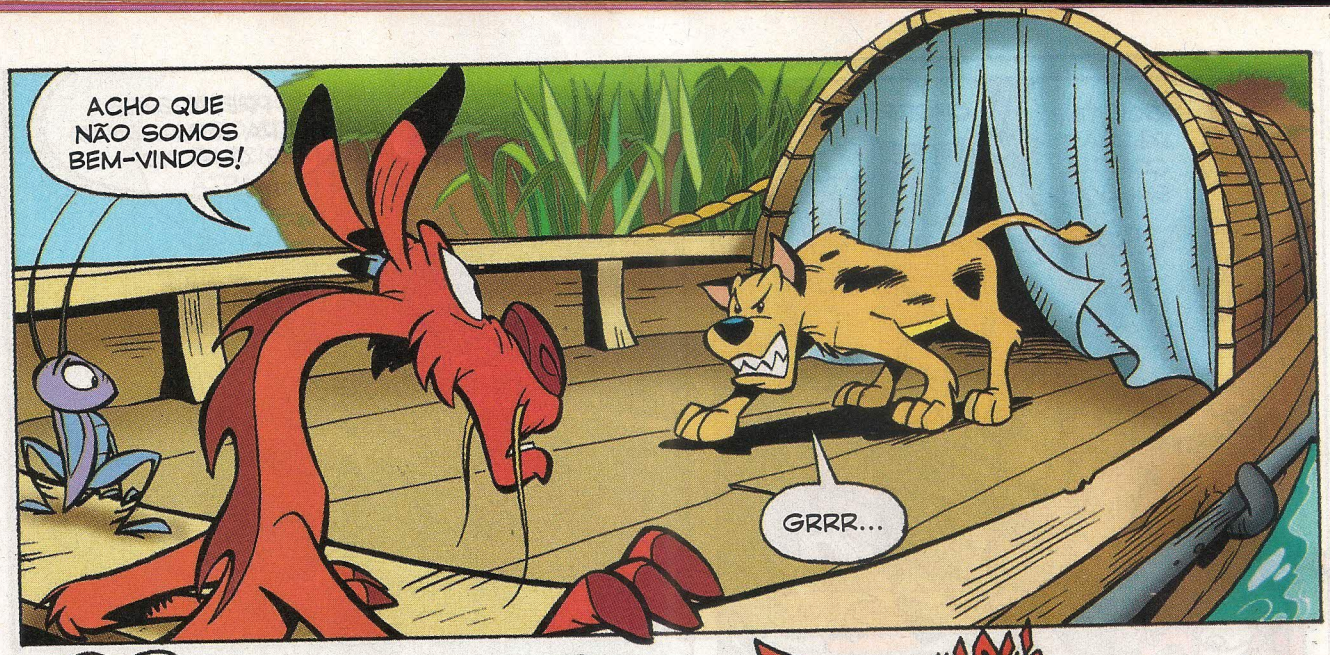
© Disney

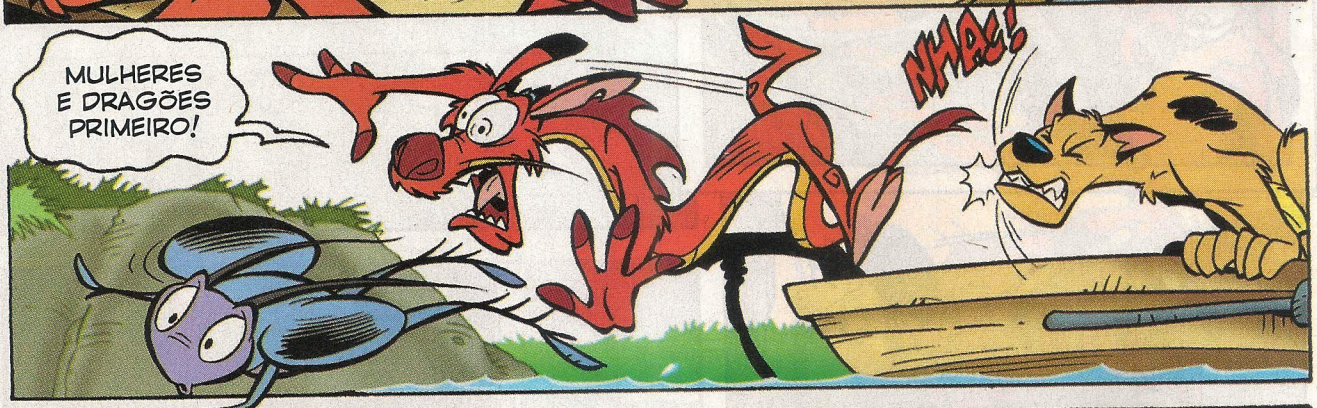

POR QUE VOCÊ ACHA QUE VAI COMIGO?
CRI-CRI!*
* PORQUE EU DOU SORTE!
SORTE? RÁ! COM O MEU TALENTO, QUEM PRECISA DE SORTE? EI, MAIS DEVAGAR!
CRI-CRI, CRI-CRI!
VOCÊ ACHOU UMA PIPA!
VOU SUBIR E OLHAR LÁ DE CIMA! SEGURE A LINHA!
ZIP!

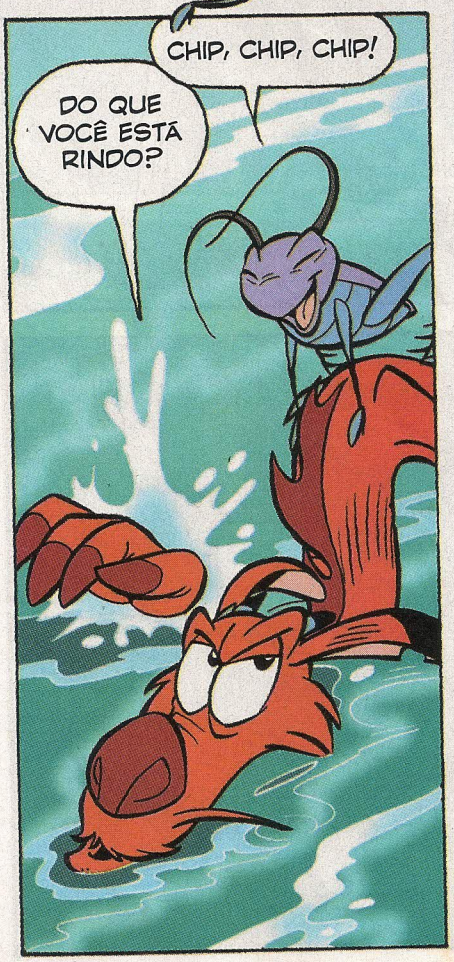

QUE DELÍCIA! ACHO QUE O GRILO ME TROUXE SORTE, AFINAL!
UAU! COMO VOCÊ VEIO PARAR AQUI?
CRÁS!
RIIIIINCH!
PARE! PARE!
CRI-CRI, CRI!*
* ELE ACHA QUE VOCÊ É UMA COBRA!
COBRA? MAS EU SOU MUITO MAIS BONITO!
TUNC!
TIBUM!
TIBUM!

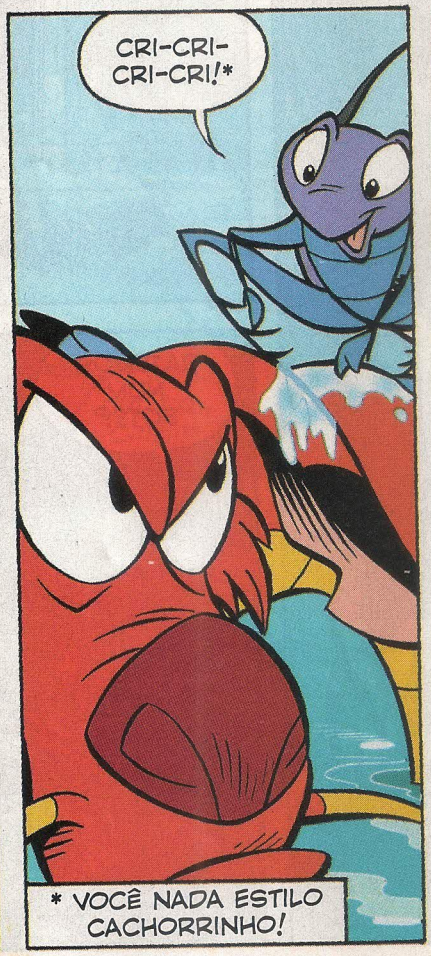

ESTAMOS DO LADO ERRADO! PRECISAMOS ATRAVESSAR O RIO!
CRI, CRI, CRI, CRI!*
* PODEMOS USAR O CESTO COMO BARCO!
E AÍ, ESTÁ SE DIVERTINDO?
CRI!*
* MUITO!
EPA! QUEM ACELEROU O CESTO?
SINTO CHEIRO DE PERIGO!
CRI, CRI, CRIIIII!*
* XIII! CORREDEIRAS!

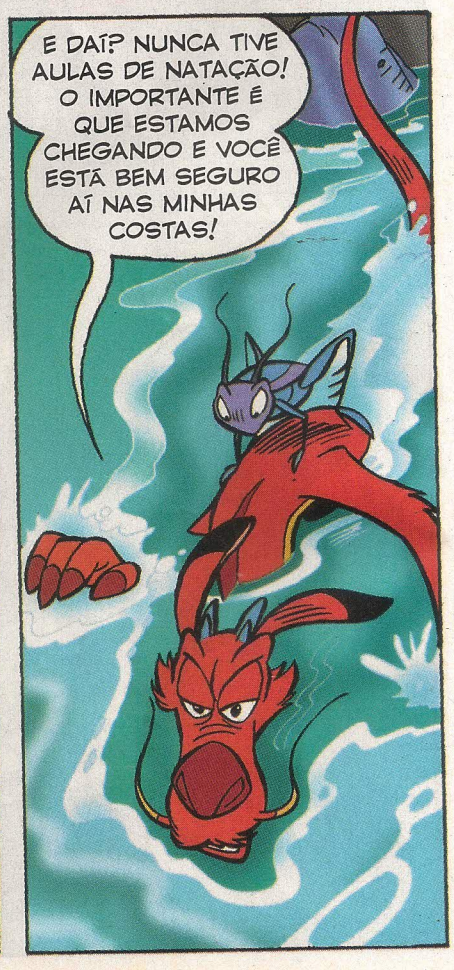

VOCÊ TEM PÍLULAS CONTRA ENJÔO?
CHORP!
PREPARE-SE PARA ABANDONAR O NAVIO!
IAAAAAHHHH!
TCHÁÁ!
TCHÁÁ!
BATEMOS NUM BOTE?

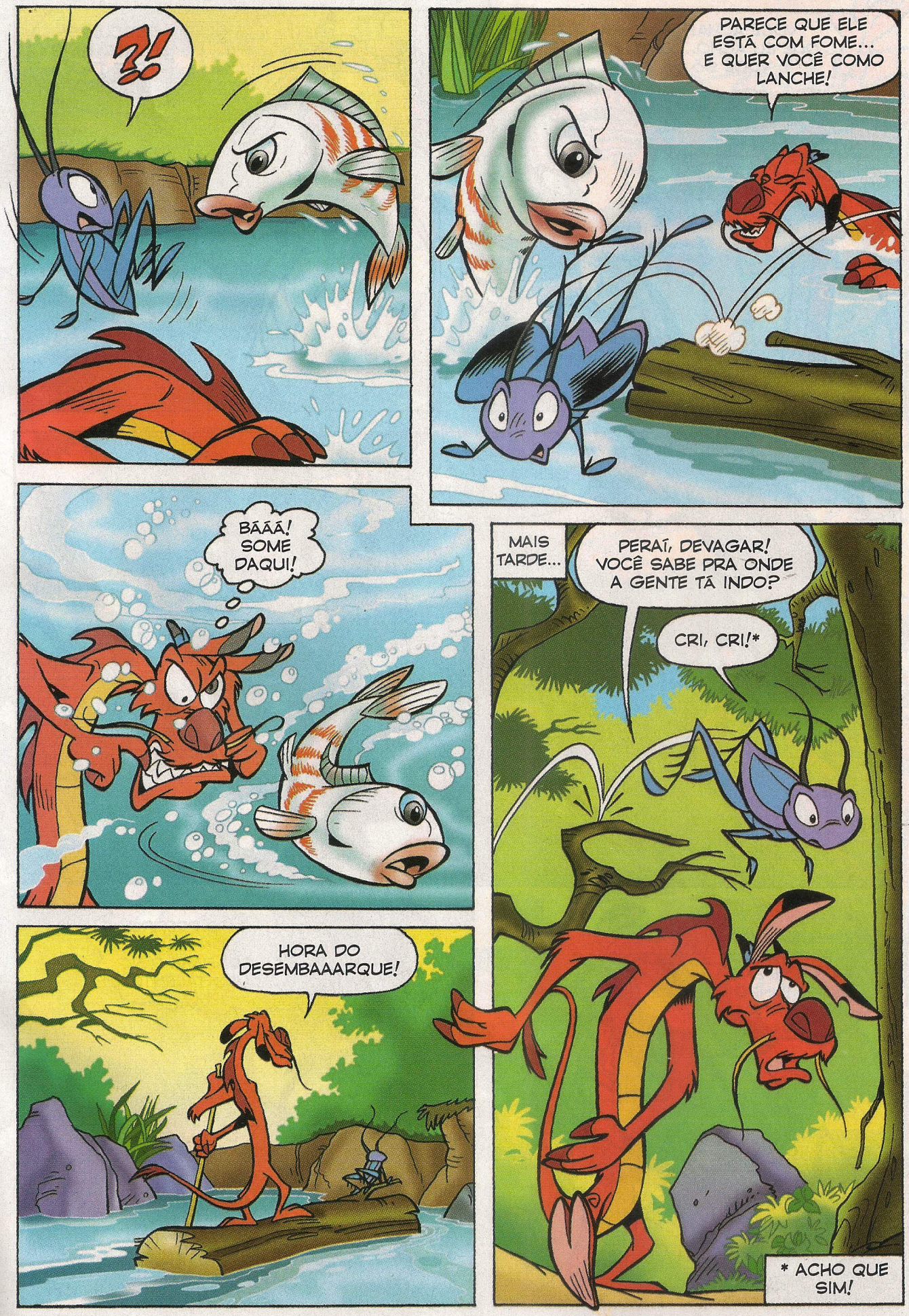

ACHO QUE NÃO SOMOS BEM-VINDOS!
GRRR...


MULHERES E DRAGÕES PRIMEIRO!
NHAC!


CHIP, CHIP, CHIP!
DO QUE VOCÊ ESTÁ RINDO?


CRI-CRI-CRI-CRI!*
* VOCÊ NADA ESTILO CACHORRINHO!


E DAÍ? NUNCA TIVE AULAS DE NATAÇÃO! O IMPORTANTE É QUE ESTAMOS CHEGANDO E VOCÊ ESTÁ BEM SEGURO AÍ NAS MINHAS COSTAS!


?!
PARECE QUE ELE ESTÁ COM FOME... E QUER VOCÊ COMO LANCHE!
BÁÁÁ! SOME DAQUI!
MAIS TARDE...
PERAÍ, DEVAGAR! VOCÊ SABE PRA ONDE A GENTE TÁ INDO?
CRI, CRI!*
HORA DO DESEMBAAARQUE!
* ACHO QUE SIM!

VOCÊ ACHA? POIS VOU DIZER O QUE EU ACHO... ESTAMOS PERDIDOS E VOCÊ SÓ DÁ AZAR!
DESCULPE! EU NÃO QUIS SER TÃO SINCERO!
É MELHOR A GENTE PARAR E DORMIR, KHAN!
CONSEGUIMOS, AMIGÃO! VOCÊ É MESMO UM GRILINHO DA SORTE!
MAS PREFIRO CONTINUAR CONFIANDO NO MEU TALENTO!
FIM

PASSATEMPO

Fique de olho

Ilustração ▸ ALEXANDER

Enquanto os garotos acabam o desenho, encontre dois objetos iguais e descubra quantas joaninhas aparecem na cena.

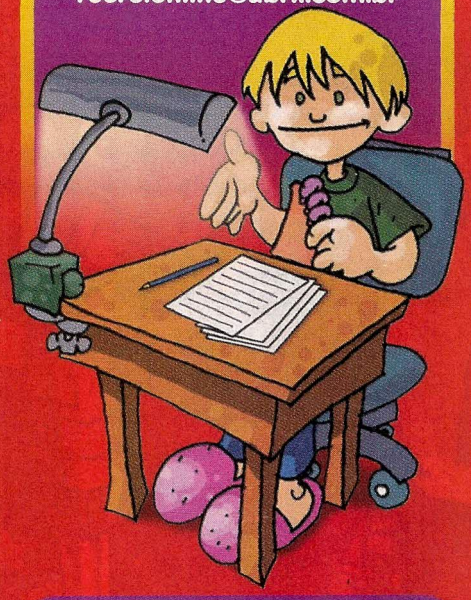
Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que tem quatro dedos e um polegar, mas não é mão?
A luva.
Lucas Ferreira de Oliveira
Recife – PE

O que é cinza, tem quatro pernas e uma mala?
Um rato saindo de férias.
Victor Fatore de Toledo
São Paulo – SP

O que é marrom, tem quatro patas, uma corcova e é encontrado no Alasca?
Um camelo perdido.
Denise Magalhães Caldana
São Luís – MA

Aonde se vai rosa e se volta azul no inverno?
À aula de natação.
Kelly Melo Varandas, 11 anos
São José dos Campos – SP

O que tem pescoço, mas não tem cabeça?
A garrafa.
Lígia Antunes Rodrigues
Niterói – RJ

Qual é a diferença entre o zíper e o elevador?
O zíper a gente sobe para fechar e o elevador a gente fecha para subir.
Caio Rezende D'Amico
Bebedouro – SP

O que o poste falou para o cachorro?
Não adianta regar que não vou mais crescer.
Simone Alfonsino Carvalho
São Paulo – SP

– Mãe, na escola dizem que eu sou desligado!
– Menino, você mora na casa ao lado!
Gabriel Ferreira Martins
Rio de Janeiro – RJ

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Peracio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidia-joinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: adrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8100, tel. (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. (27) 9979-7649, e-mail: gikasa@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 281, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8ª andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER www.aner.org.br

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ilustração ▸ BIRY

Resposta na página 42.

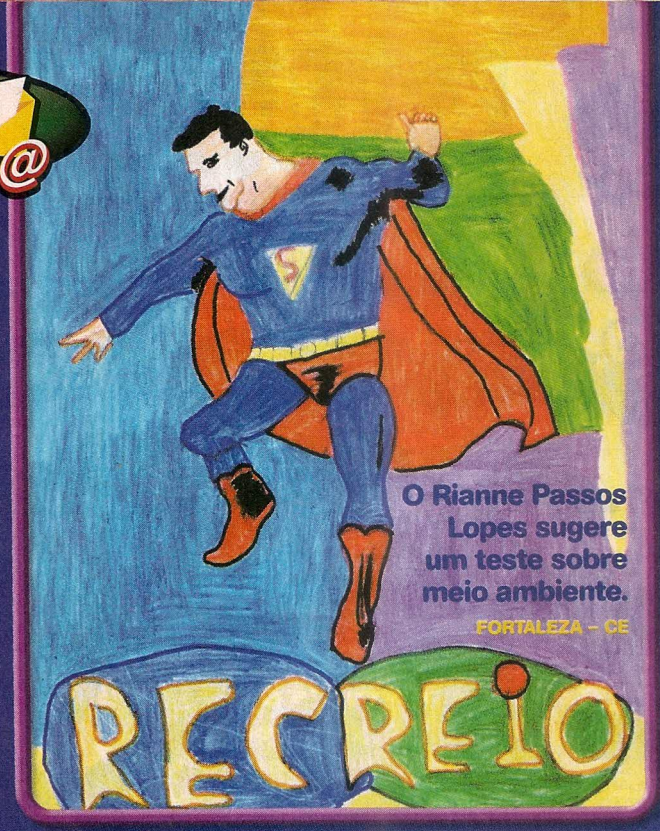
Ajude a joaninha a encontrar seu namorado.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



O Rianne Passos Lopes sugere um teste sobre meio ambiente.
FORTALEZA – CE

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Adoro as reportagens de capa e queria mais novidades sobre Harry Potter.
Lucas Henrique S. Cardoso, 10 anos

Galera, usei as dicas sobre como se dar bem nas provas e tirei 10! Obrigado! Queria saber mais sobre o Pantanal.
Gabriel Leão
ARACAJU – SE

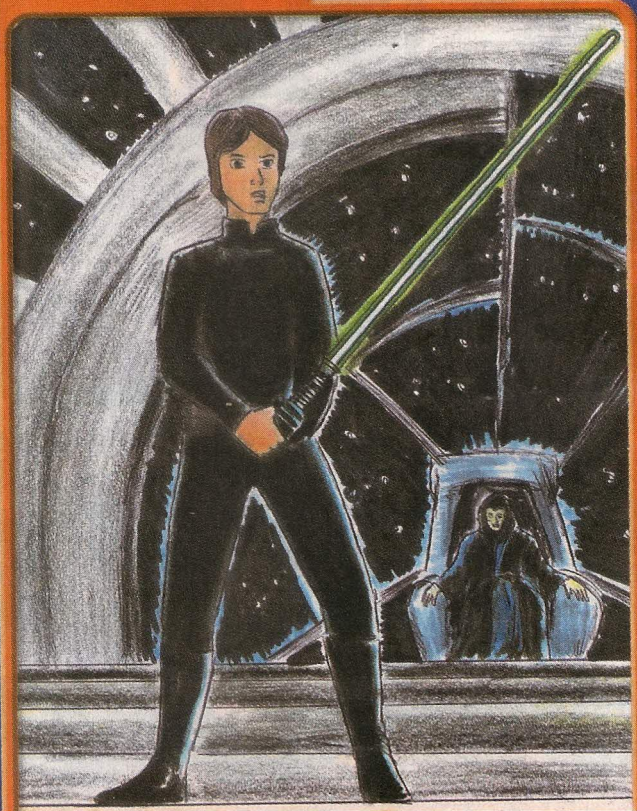
Seria superlegal ler uma matéria sobre as principais raças de gatos que existem.
Thaíse Gondim Santiago

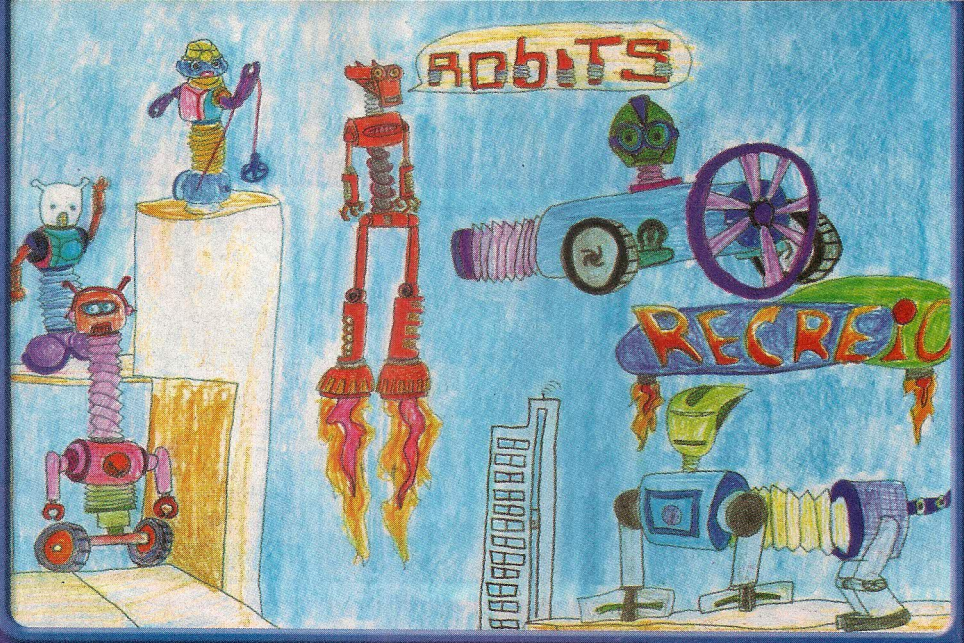
Gostaria que vocês falassem mais sobre os dinossauros.
MANOEL L. NETO, 10 ANOS
SÃO FRANCISCO DO PARÁ – PA

Olá, pessoal! Acho muito legal os leitores mandarem idéias e participar da revista! Eu gostaria de sugerir uma série de reportagens sobre os times de futebol do Brasil.
MACGYVER MAGNO
FORTALEZA – CE

O Sandro Luiz S. Mariano adora ler a RECREIO e desenhar.
ABAETÉ – MG

A Renata Dórea Ayres já escolheu a sua profissão. Ela vai ser designer gráfico.
RIO DE JANEIRO – RJ





Os irmãos Gabriel e Gabriela acham os ROBITS superlegais.

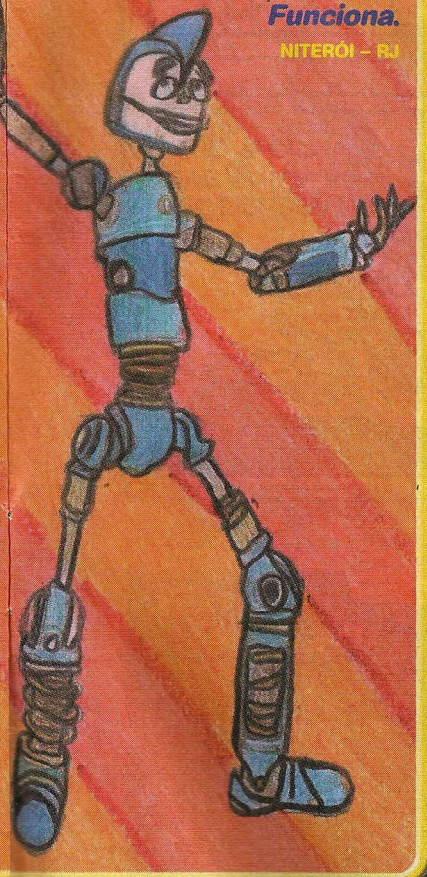
ARAPONGAS – PR

Sugiro a vocês uma edição especial sobre Harry Potter.

ANA CAROLINA P. DA SILVA
PONTA GROSSA – PR

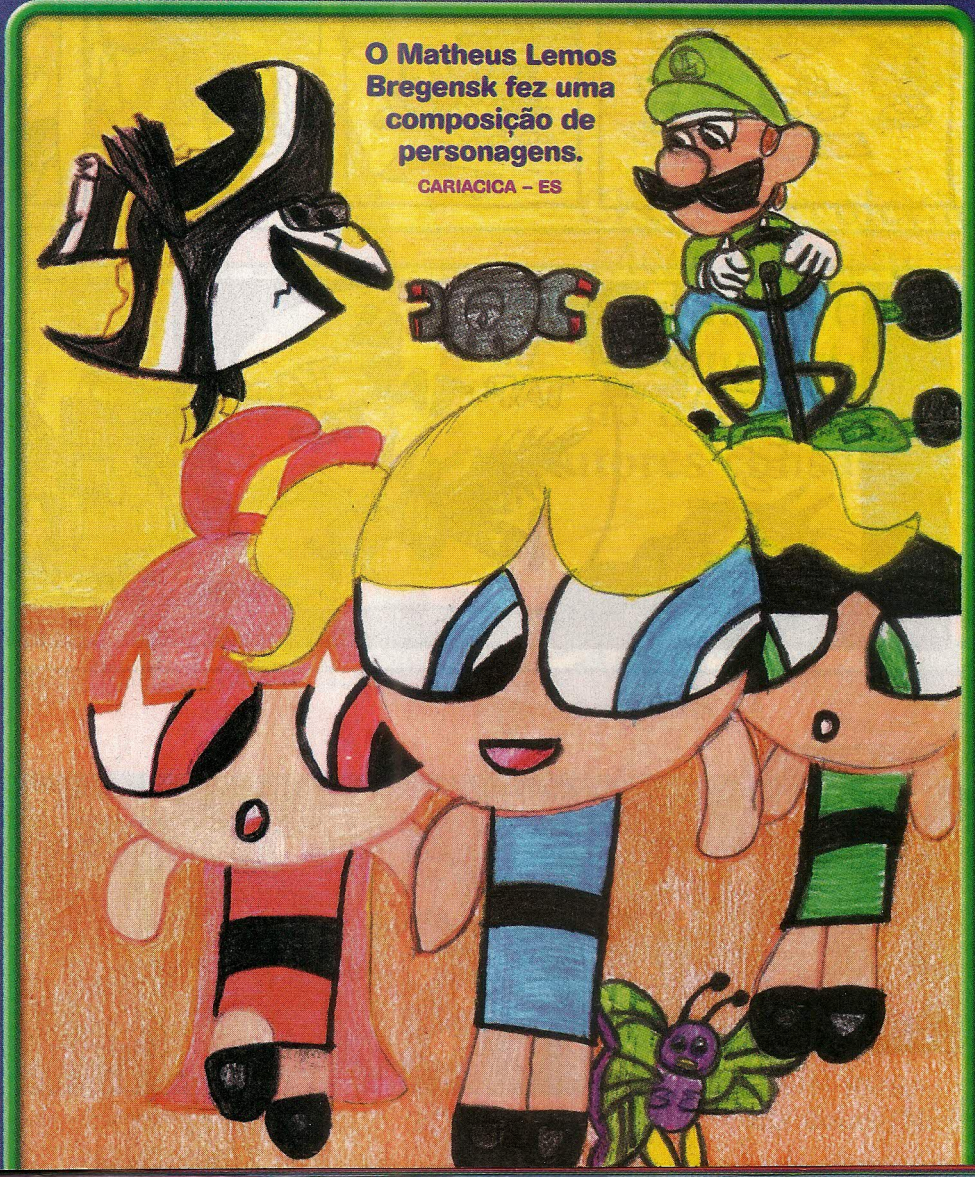
O Mateus tem 9 anos, adora desenhar e quer ser engenheiro ou designer.

CAMPO GRANDE – MS



O Leonardo Sobral Costa, de 12 anos, diz que adora a seção *Como Funciona*.

NITERÓI – RJ

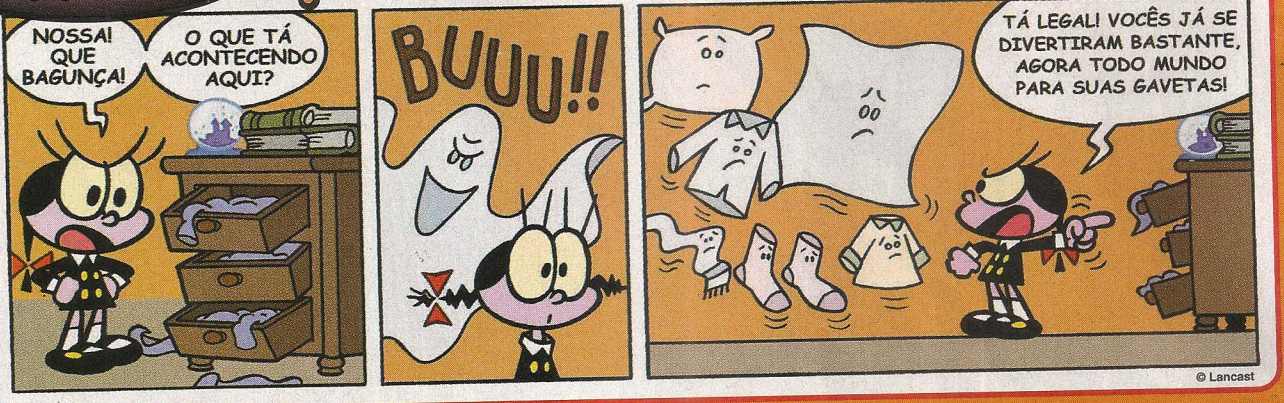


O Matheus Lemos Bregensk fez uma composição de personagens.

CARIACICA – ES

TIRINHAS!

Anabel

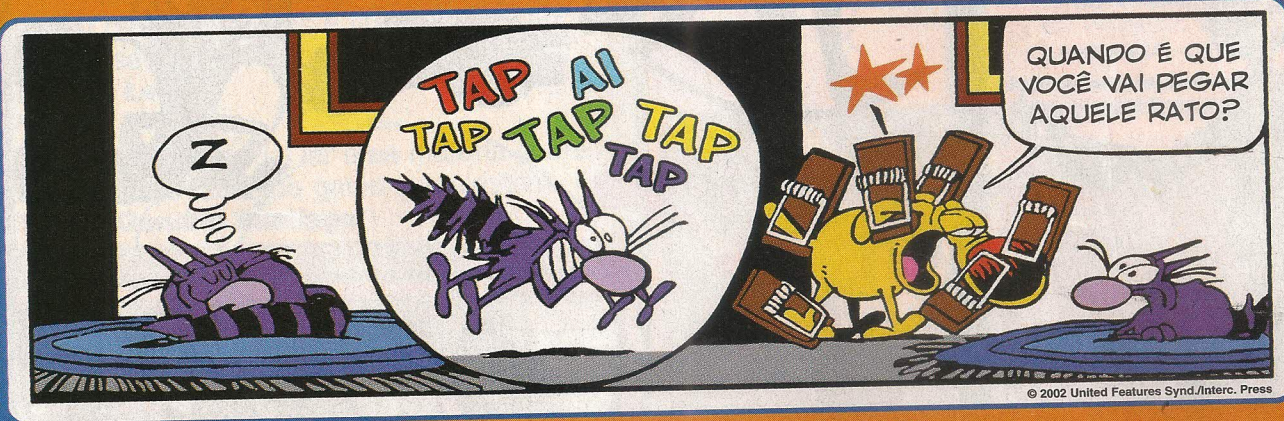


por Lancast

Animatiras

por Jean Galvão

Mamãe Ganso



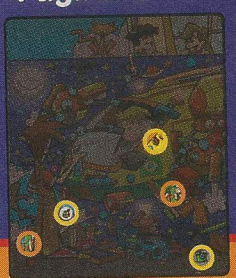
por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

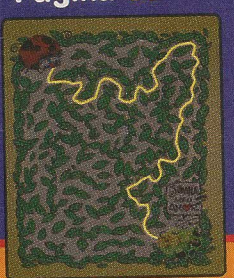
Página 18

Páginas 22 e 23

Página 37

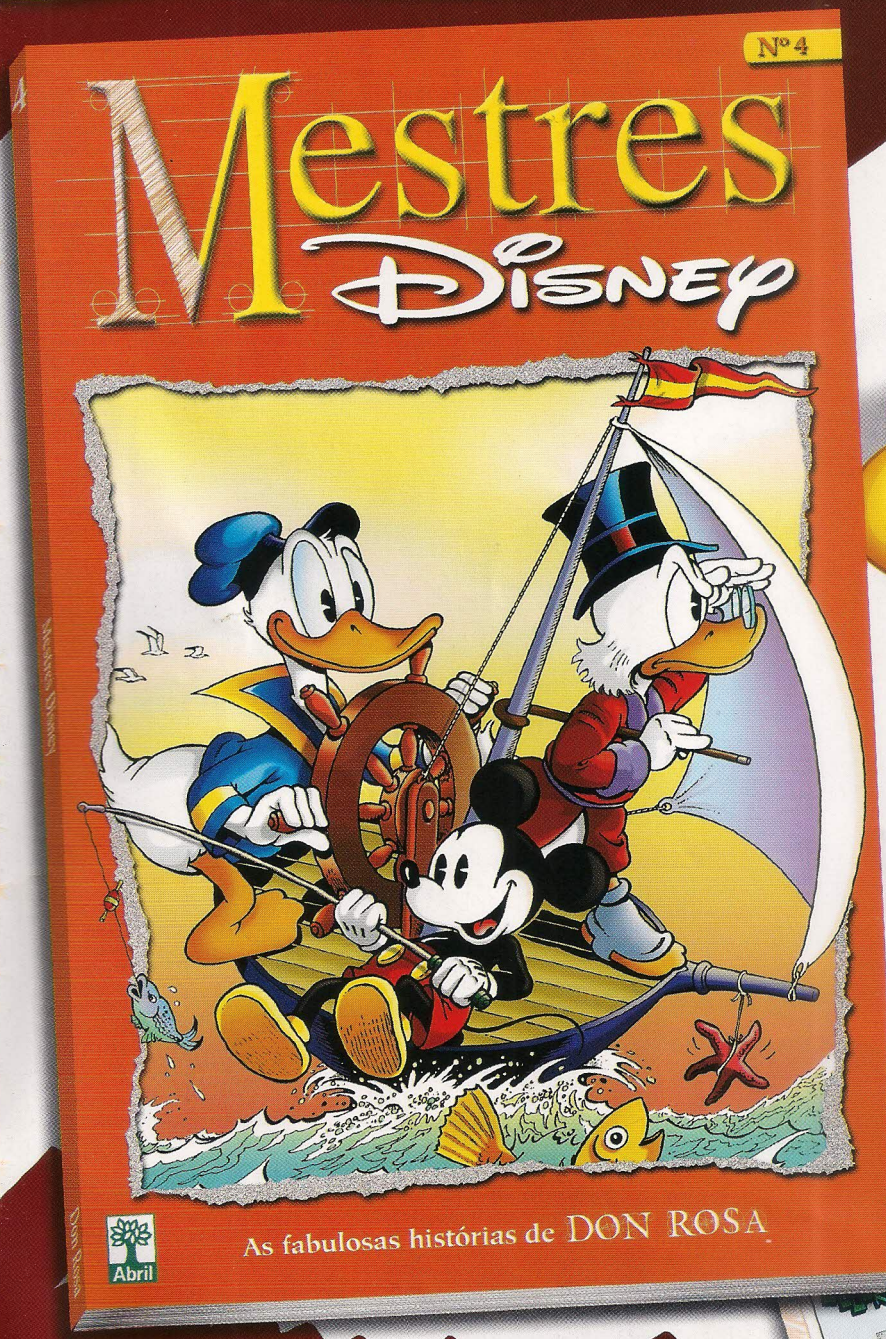


Página 39



Abra espaço em sua estante.

© Disney



Chegou a coleção Mestres Disney! As melhores histórias em quadrinhos do mundo e seus autores consagrados.

- Encadernação de luxo.
- Formato americano: maior e melhor!
- 160 páginas de quadrinhos, biografia e informações especiais.

Inicialmente apenas na região sudeste.
A partir de novembro, nas demais regiões.

Na edição nº 4:
12 histórias de DON ROSA, seis delas INÉDITAS!

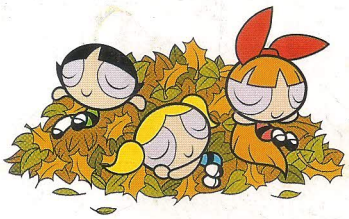
EDITORA Abril

MINI SCHIN

Divertido até a última gota.

Escreva em quais estações do ano estão As Meninas Superpoderosas. E vá correndo tomar o seu Mini Schin.

1_____



2_____

3_____

4_____

Respostas: 1 Verão; 2 Outono; 3 Inverno; 4 Verão.

Lew.Lara

DEXTER'S LABORATORY · COURAGE THE COWARDLY DOG · THE POWERPUFF GIRLS · JOHNNY BRAVO · CARTOON NETWORK CartoonNetwork.com.br · SCHINCARIOL GRUPO 100% BRASIL

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network. (s05)